

# Normandiguarine Webzine n°6



Mars 2008

# Sommaire

## La communauté normande :

Niouzes..... Actualité, évènements, projets...

Interview..... Vladd Jünger, sculpteur

## Les figurines :

Reportage..... Figostage avec Rémy Tremblay

Peinture..... Tutorial : peindre le bronze

Bricolage..... Tutorial : mouler des pièces

## Les jeux :

Hell Dorado..... Aide de jeu

Über..... Présentation en images, bonus



Pour toute requête ou suggestion, n'hésitez pas à consulter la section « webzine » du forum Normandigurine. Des sujets y sont régulièrement ouverts pour permettre à tous de participer à ce projet collectif. Vous pouvez aussi envoyer un e-mail à l'adresse suivante :

[webzine.normandigurine@hotmail.fr](mailto:webzine.normandigurine@hotmail.fr)

# Éditorial

Bienvenue dans le numéro 6 du webzine Normandigurine ! Au sommaire de cette édition, reportages, aides de jeu, conseils de peinture, photos... et des nouveautés en cascade !

Nouveaux membres, site web, tournois, concours... le dynamisme de notre jeune communauté n'est plus à démontrer. Rendez-vous à la page « Niouzes » pour en savoir plus sur la vie de la figurine en Normandie...

Saluons d'ailleurs l'arrivée de sang neuf parmi nos membres, mais aussi parmi nos contributeurs : de louables initiatives qui ont produit de fort jolies perles ! Merci donc à tous les rédacteurs qui ont trouvé le temps de rédiger un article : c'est grâce à vous que le webzine continue d'exister, dans un esprit de partage et de convivialité.

Encore une fois, merci de votre fidélité et de votre enthousiasme à nous lire. C'est cette satisfaction qui nous pousse à aller plus loin et à essayer de nouvelles choses.

*Viking powaa !*

## Ont contribué à ce numéro :

**Rédaction** Chrysalis, Griff, Jabba, Metalman, RaphyMetal, Vladd Jünger.

**Mise en page** Mr Popo

**Vérification** Mr et Mme Popo

**Page de garde :** « Viking warrior on horse »

<http://www.theplatelady.com/>

(Utilisé avec la permission de l'auteur, tous droits réservés)

**Filigrane :** « Brooch » - Mark Boardman

<http://www.dragonsfiredesign.co.uk/>

(Utilisé avec la permission de l'auteur, tous droits réservés)



# Actualité et Evénements

## [⇒ Normandigurine : le site web !](#)

Grâce aux efforts conjoints de Metalman et Jabba, nous pouvons annoncer le lancement du site web Normandigurine !

Actualité, galeries, conseils de peinture et de sculpture, anciens numéros du webzine... cette plate-forme accueille désormais l'essentiel des ressources de la communauté normande de la figurine.



## [⇒ La communauté s'agrandit : Quelcome !](#)

Notre petit forum fait parler de lui ! En témoigne l'arrivée récente de nombreuses « peintures » du petit monde de la figurine, comme Mikh, Caïman, ou encore Vladd Jünger, dont vous pourrez retrouver l'interview ici même.

Bienvenue à eux, et merci de leur participation active à la vie du forum !



## [⇒ Animation Alkemy à Terre d'Aventures](#)

A l'occasion du lancement du jeu Alkemy par la société Kraken, Terre d'Aventures vous propose tous les mercredis après-midi une animation peinture gratuite.



Venez faire prendre des couleurs à vos Aurlocks, Triades Khalimans ou Avaloniens ! L'occasion idéale pour échanger conseils et astuces avec les peintres normands présents sur place...

## [⇒ Space Hulk Revival : Nostalgie, quand tu nous tiens...](#)

Une version PC gratuite du jeu de plateau Space Hulk ? Chouette ! Malheureusement, le téléchargement de celui-ci a été supprimé suite à des différends légaux...

Souhaitons bonne chance aux deux webmasters qui n'ont pas ménagé leurs efforts pour nous offrir ce chouette petit jeu.

## [⇒ Les figostages, c'est la vie !](#)

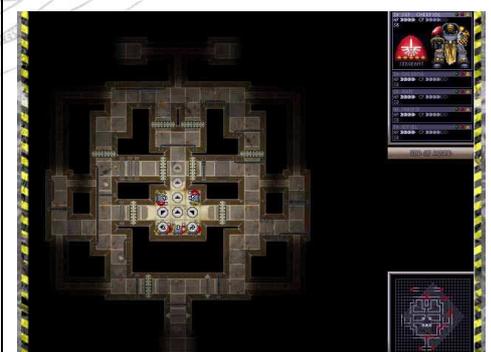
Le mois dernier, nous avons été quelques-uns à participer avec profit à un figostage sous la houlette de Rémy Tremblay, alias DarkEden.

Trois jours de peinture intensive en compagnie de doux dingues de la figouze, pour un bilan très positif... retrouvez le reportage de Metalman dans de numéro !

## [⇒ Résultat du concours Normandigurine / Terre d'Aventures](#)

Le gagnant de notre concours est RaphyMetal ! Avec 9 bonnes réponses au questionnaire, c'est lui qui remporte le bon d'achat de 10€ utilisable auprès du magasin Terre d'Aventures de Rouen.

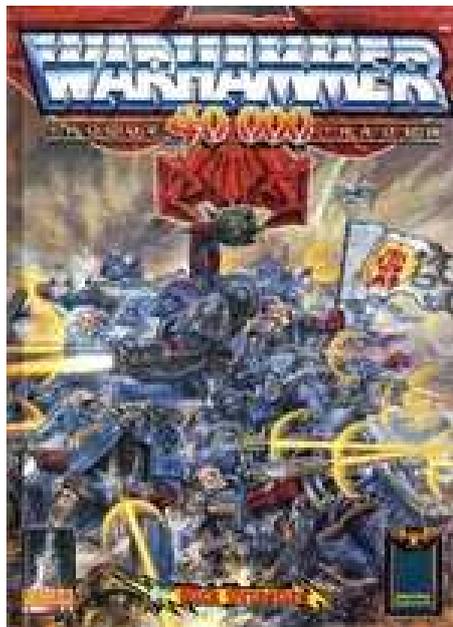
Félicitations à lui, et bravo à tous les autres participants !



# Interview Normandigurine : Vladd Junger, sculpteur.

## Metalman : Une petite présentation ?

Vladd Jünger, bientôt 35 ans, indécrottement parisien, sculpteur de petits bonshommes pour le travail, peintre et joueur pour les loisirs. Quand j'ai un peu de temps à part ça, je traîne sur les forums liés à la fig, je cours les salons ou je développe des règles ...



J'ai découvert le jeu de rôle quand j'étais tout petit, avec la traduction Française de Donjons & Dragons vers 1984. Je suis donc alors rapidement tombé sur ma première figurine au milieu du tout petit rayon « Jeux de rôles » de ma librairie locale. Ça a été comme un coup de foudre !

En achetant mon premier morceau de plomb, je ne me doutais pas que je venais de prendre perpét' ! C'était des temps héroïques ! A l'époque, on ne trouvait même pas de peinture acrylique pour les figurines, c'était le règne de l' enamel ! C'était bien plus dur de commencer, les informations étaient rares, mais l'imagination compensait souvent les lacunes techniques et les difficultés d'approvisionnement. Ensuite, entre 87 et 92, le monde de la fig a réellement explosé, avec l'arrivée de Warhammer 40 000 « Rogue Trader » (←); les marines MK6 en plastique et les incroyables « Realms of Chaos » ... C'était un temps de vraie créativité, extrêmement stimulante, et je crois vraiment là que mon identité de figuriniste s'est formée.

## Tu es aujourd'hui sculpteur professionnel. Peux-tu nous retracer ton parcours ?

J'ai travaillé toute ma vie dans le milieu de la fig, mais d'abord comme commercial. Comme je sculptais un peu pour le plaisir, ce qui il y a 10 ans n'était pas si commun, j'ai envoyé des figurines à différentes marques, histoire de recueillir quelques avis. Je n'avais pas vraiment en tête d'en faire un jour mon métier, mais petit à petit cependant, à force de voir certaines de mes pièces éditées, la sculpture est devenue une vraie activité secondaire pour moi. J'ai ensuite été recruté comme sculpteur à plein temps dans un grand studio, et j'ai donc pu vivre totalement de la sculpture. J'y ai travaillé plus de trois ans, avant de me mettre à mon compte et de travailler comme free-lance. J'ai ainsi eu l'occasion de travailler sur des gammes réellement intéressantes, comme Infinity, Hordes ou Golgotha entre autre.

## On sait que tu as eu quelques prix dont un magnifique Golden Demon. Quel prix t'a le plus marqué et pourquoi ?

En fait je n'ai participé qu'à trois concours dans ma vie: deux Golden Demons et un Mix-Open. Ayant toujours bossé dans le milieu de la figurine, je n'avais pas la possibilité de participer aux concours comme candidat. Mais dès que je suis devenu free-lance, et donc libre de me présenter au Golden Demon, je m'y suis précipité ! C'était comme un rêve de gosse ! Le comble du bonheur a bien sûr été de gagner un trophée cette même année, du premier coup, avec Zobby, ma mouche de Nurgle (→)...



## As-tu des « modèles » en matière de figurine ?

Je préfère parler d'influences plutôt que de modèles. J'ai une mentalité d'autodidacte en général, et j'aime chercher mes propres solutions plutôt que de tenter d'appliquer les méthodes des autres. En tout cas, mes premières influences en sculpture ont été les frères Perry et Copplestone, aux styles parfois injustement méprisés mais qui ont permis d'emmener le monde de la fig là où il est aujourd'hui. Plus pragmatiquement, je doit quand même créditer en priorité Aragorn Marx, Mickaël Bigaut et Yannick Hennebo, au contact desquels j'ai énormément appris en terme de technique.

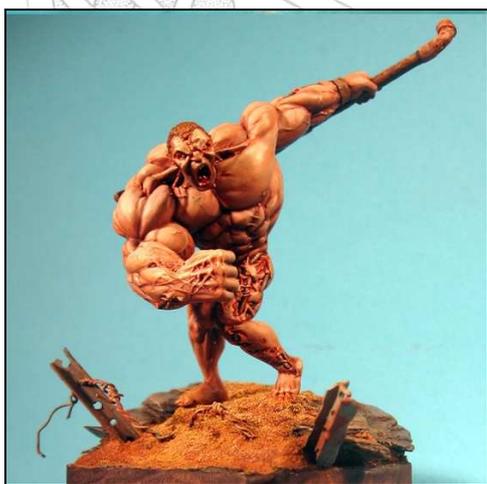
Au rang des sculpteurs, je voudrait aussi citer, dans le désordre, des gens que j'admire beaucoup et dont le travail est toujours une inspiration: Jess Goodwin, Benoît Cosses, Yannick Fusier, R.G.Latorre, Marc Cervera... Pour couvrir aussi l'aspect peinture, mes goûts sont très divers, mais je crois que je me doit de nommer au moins Mathieu Lalain, l'indispensable Allan Carrasco, Julien Casses, Joe Hill, Thomas David, Kirill Kanaev, Jérôme Otremba, Guillaume Hemery et Martin Grandbarbe, pour ne citer qu'eux.. Observer le travail des autres, c'est toujours enrichissant, même quand l'artiste en question n'est pas une « peinture » de notre petit milieu.

## Des projets figurinistiques ?

Outre mon carnet de commande, qui est chargé au point de faire peur, je fourmille effectivement de projets. Le principal est bien sûr mon jeu Über. Parti d'un délire entre potes, le jeu a à présent dépassé ce stade. Tout en restant un délire très personnel, Über est maintenant quelque chose que j'ai le plaisir de partager. Alors que je ne prévoyais que de faire mouler une poignée de tirages pour moi et mes adversaires, j'en ai finalement expédié à toutes sortes de figurinistes dans le monde.

Cette reconnaissance reste relative, mais ça me fait vraiment plaisir de voir qu'un projet personnel et original peut trouver sa petite place dans ce monde de la fig qui parfois peut sembler un peu formaté. Il me semble donc important de faire mon possible pour développer le délire, et proposer de nouvelles figs ainsi qu'une extension des règles. A coté de ça, j'ai plein de projets de peinture, pour le jeu ou la collection, et j'aimerais trouver le temps de finir une figurine décente pour le GD !

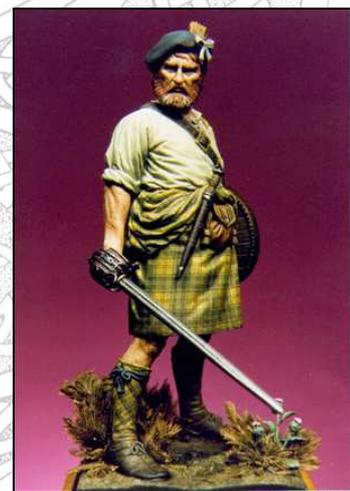
## Ta pièce personnelle préférée? Une figurine ou une réalisation d'un autre artiste ?



*Über  
(création personnelle)*



*Hacker Ragik  
(Corvus Belli)*



*Vétéran Highlander  
(Elite minis)*

En ce qui concerne la sculpture que je préfère dans ma production, je dirai probablement **le premier Über**. Ce n'est pas forcément un jugement de qualité pure, mais depuis que je suis sculpteur pro, c'est la première fois que je prend le temps de faire une sculpture intégrale juste pour le plaisir, et ça, ça n'a pas de prix. Pour ce qui est de ma fig préférée dans celles que j'ai faites pour des marques, j'avoue que j'aime bien le **Hacker Ragik** chez Infinity, et certains des nains Golgotha qui devraient sortir dans les mois à venir. Pour ce qui est des pièces d'autres artistes, la liste serait longue, mais le **vétéran Highlander** à Culloden de Latorre a probablement été la plus grosse claque de ma vie en terme de sculpture et de peinture. Une pièce déterminante pour moi !

## Pour finir, as-tu des conseils pour les débutants qui voudraient se lancer dans la sculpture ?

Je leur conseillerais surtout de ne pas vouloir aller trop vite. De nos jours, on voit très souvent des débutants qui se lancent, et tentent des choses assez complexe en terme d'anatomie ou de détails sur des bases totalement fausses. Ça ne peut pas marcher comme ça. Il y a quelques fondamentaux à respecter :

- *Se familiariser avec la pâte et la technique* en abordant des conversions de plus en plus poussées. On peut alors progresser à son rythme sans risquer de se décourager.
- *Observer les figs existantes* est capital, il est toujours bon de voir les solutions que les gens plus expérimentés que nous ont apporté à tel ou tel problème. La conversion permet cette assimilation du travail fait sur la figurine qui nous sert de base.
- Quand on décide enfin de se lancer dans une sculpture intégrale, il faut vraiment *porter une attention maximale aux fondamentaux*. L'armature est cruciale. On ne peut pas faire une bonne fig sur une armature imparfaite, et réussir une bonne armature est plus dur qu'on ne le crois. Si vous débutez, votre première armature vous prendra sûrement plusieurs heures. Si vous pensez avoir fini au bout de quelques minutes, soit vous êtes un génie, soit vous vous êtes planté !
- Ensuite, il faut vraiment *observer l'anatomie*, et la restituer le mieux possible. Pour cela il ne faut pas chercher à appliquer mais à assimiler. Essayer de comprendre comment ça marche, pas juste poser les muscles comme sur la planche anatomique : ça ne marcherait pas. Et ce qui est valable pour l'anat le sera pour le reste, que ce soit les drapés ou n'importe quel détail.
- Pour finir, je conseillerais vraiment de *toujours penser à travailler en 3D*. Beaucoup de gens ont du mal à travailler sur leur sculpture autrement que de face, alors qu'il faut faire tourner sa figurine constamment, et faire en sorte que les volumes soient justes d'où qu'on les voit, pas seulement de devant.

Apprendre à sculpter, c'est quelque chose de passionnant et de gratifiant, mais pour ne pas risquer de s'en dégoûter, il faut aussi commencer par admettre qu'on ne réussira pas tout du premier coup.



# Figostage avec Remy "Dark Eden" Tremblay 9, 10 et 11 février 2008 Compte-rendu objectif (!) par Metalman



Lathiem – Enigma Miniatures

**Vendredi 8 février 2008 – 15h40** (environ) : Oni (qui a encore séché les cours) et moi-même attendons sur le quai de la gare, le train en provenance de Paris. De celui-ci sort un petit bonhomme avec les traits du visage tirés (ce qui ne change pas de d'habitude). Ce petit être n'est autre que Rémy Tremblay...oui, le Rémy Tremblay qui a 5 Golden Demon, des "Best of" à profusion... Comme à l'accoutumée, qui dit "Rouen" dit "Terre d'Aventures"...Nous voilà partis chez Stéphane où nous retrouvons Raphy...Après quelques échanges philosophiques sur l'histoire de la figurine dans les années 50, nous laissons Oni et Stéphane pour récupérer ma Porsche (descente vers les quais de Seine chargés comme des mules) et repartir direction Saint Nicolas d'Aliermont.

Arrivés à Saint Nicolas, nous attendons Leetah et Tonton pour aller nous sustenter à Dieppe. Après moult concertations (et un tirage de maillot de Leetah), nous nous retrouverons au Quick. Tandis que Tonton pleurait dans son burger en bougonnant (ce dernier voulait manger au Buffalo), nous continuons nos débats sur les incontournables visages de la figurine. Une fois avalé ce magnifique et équilibré diner, nous rentrons dans nos foyers...

**Samedi 9 février 2008 – 8h** : Apres quelques exercices matinaux, Rémy et moi-même attendons les figostagiaires. Matsu est le premier à arriver dans sa "love mobile", suivi un peu plus tard de Jabba, Brett, Oni et Arbogast. Malgré leur proximité, Leetah, Tonton et Raphy (qui avait déjà décidé de tuer le week-end de Leetah) arriveront bien plus tard. Mon appartement bien chargé par tous ces énergumènes, chacun fait connaissance avec le maître de cérémonie tandis que je distribue les sacro-saints t-shirts associatifs. Il est 9h quand nous décidons d'investir le lieu du figostage, un magnifique château non loin de mon appartement. Au pied de l'immeuble, nous retrouvons Mr Popo qui au volant de sa "Popomobile" s'était perdu dans la verte campagne. Dès 9h30, le matériel installé, chacun commence l'ébarbage de la figurine : le "Lathiem" produit par la société spanishienne "Enigma Miniatures". Et là ca commence mal...la figurine étant très fine, certains figostagiaires ont la mauvaise idée de casser un des pieds... vive le tigeage et la colle !



A 10h, Leetah part à la gare de Dieppe chercher Lizanrel ...mais où sont les deux stagiaires manquants ? En effet, c'est seulement vers 11h qu'arrivent Ban Chan et Urgok, qui malgré le rappel de l'heure de rendez-vous n'avaient pas daigné se lever. A cette minute, nous éviterons le regard de Metalman qui aurait pu tuer un troupeau de vaches à mains nues en 10 secondes chrono.



*Le Maître aime les pââââtes.... miam miam !*

Il est 12h quand Leetah et moi partons à Auchan Dieppe acheter la victuaille qui nous maintiendra en vie tout le week-end. Cela nous aura pris 1h30 pour établir un planning de repas, chopper les ingrédients, payer et faire la route. Bref, comme on dit par chez nous, on est bon, ou on est un Matsu....

Je ne reviendrai pas sur les repas mais nous nous rappellerons (entre autres) d'un superbe plat de patates au riz ou encore de pâtes à la bolognaise cuisinées avec amour. Des repas d'une grande gastronomie. Chacun aura aussi mis la main à la pâte concernant la cuisine, la vaisselle ou le nettoyage. Merci à eux.

A 14h et après une petite sous-couche, nous commençons à peindre la peau du Lathiem. Tous ont suivi avec attention les instructions de Rémy concernant le traitement des lumières et de la peau. Chacun joue alors avec sa palette de couleurs dans son coin, ce qui crée des variantes fort différentes mais très sympathiques. Bien sûr, le maître passe régulièrement derrière les stagiaires pour dispenser quelques précieux conseils.

Nous arrêtons cette première journée à 18h30. Il est toujours difficile de rester une journée complète sous une lampe, penché sur un bout de plomb quand on n'est pas habitué. Jabba et Oni en profitent pour présenter leur entrée GD et poser diverses questions. La soirée se poursuit jusqu'à 23h (4h du mat' pour Raphy) où chacun discute, peint ou regarde un DVD. Mr Popo en profitera pour initier Tonton à Battlelore.



*Mr\_popo - Lizanrel - Oni - Leetah - Darkeden - Metalman - Brettsinclair - Ban chan - Urgok - Jabba  
Tonton - Raphymetal - Matsuyama Kaze - Arbojast*

**Dimanche 10 février 2008 – 9h** : La mise en route est difficile. Pourtant, c'est avec entrain que Rémy explique le travail des bandelettes. Un exercice qui nécessite un peu de concentration au vu de la finesse de la pièce. Un exercice qui nous aura mobilisés toute la matinée. Certains n'aurons pas supporté le choc et commenceront à lâcher des gaz à un rythme acharné. C'est le moment que nous choisissons pour prendre (la fuite) la traditionnelle photo de groupe, qui commémore chaque réunion de la communauté. A 12°C malgré le soleil, en T-shirt, Jabba règle son appareil minutieusement tandis que je cherche le coin le plus adéquat.

L'après-midi est plus serein. Nous travaillons sur la fourrure et la cape en se rappelant des mots du maître : «Le brossage à sec, c'est pas la vie ! ». Minutieusement, chacun ombre et éclaire en fonction de ses goûts. On notera une très jolie harmonie de (12) couleurs chez Raphy. Lathiem avait du égorger un furet du Turkistan resté trop longtemps sous un arc en ciel.



C'est à la fin de cette seconde journée où l'on sent une fatigue générale envahir la pièce. Pour lutter contre ce mal, certains improvisent un combat vikingsque, armés de casseroles et de couvercles. D'autres regardent (encore) des films inoubliables ou comme Arbogast, élève studieux, peignent un gros bidule. Le calme retrouvé, Oni et moi travaillerons sur l'assemblage du diorama communautaire...Un moment inoubliable où Raphy nous apprendra comment faire un brossage à sec sur palette humide...Une petite partie de Loup Garou animée par Mr Popo et chacun se jette dans les bras de Morphée...

**Lundi 11 février 2008 – 10h** : Le dernier jour...Mr Popo nous quitte pour rejoindre les terres civilisées tandis que Rémy nous montre le traitement du pantalon puis un peu plus tard dans la matinée, le travail des métaux. Chacun travail a son rythme et poursuit son chemin. Le résultat est satisfaisant. Certains stagiaires comme Brett (seulement 6 mois de peinture) ont déjà fait un véritable bond en avant. Rémy aura profité de l'après-midi pour nous faire découvrir des techniques plus poussées comme le Free Hand...Un après-midi écourté puisqu'à 17h, chacun range son barda pour reprendre la route vers son home sweet home.

C'est avec plein de superbes souvenirs que j'achève ce bilan du figostage. Il est très difficile de faire partager 3 jours de la vie d'un groupe tant l'ambiance était excellente. Ce sont des moments de franche rigolade, de partage, de solidarité, d'apprentissage fort intéressant mais aussi parfois des moments longs, durs et fastidieux...Je pense que c'est dans ces situations qu'on voit si une communauté fonctionne dans le bon sens...

Je remercie Oni, Jabba, Raphy, Leetah, Tonton, Matsu, Brett, Mr Popo, Arbogast, Lizanrel, Ban-Chan et Urgok pour leur venue. Bien sûr, Rémy pour avoir accepté de se farcir le groupe le plus indiscipliné dans le milieu de la fig' et avoir partagé quelques bribes de son savoir. J'espère que tous auront apprécié ce week-end... Rendez-vous au Games Day France !



# 🌀 Galerie des Participants 🌀



Arbogast



Leetah



Matsu



Metalman



Oni



Mr Popo



Raphy



Tonton



...et le maître DarkEden !

*Cliquez sur les images pour les ouvrir avec votre navigateur...*

# Peindre le Bronze

Hello tout le monde, c'est **RaphyMetal** ! Je vous propose un petit tutorial sur la réalisation du bronze, métal noble et solide s'il en est. De plus, il permet un véritable « délire chromatique », tant les teintes possibles sont variées. Au fil de mes recherches sur le travail du bronze, j'en suis arrivé à cette technique. Elle est très loin de représenter un bronze réel, car les nuances apportées ici sont purement volontaires, et non présentes dans la vraie vie. Voici donc ma recette !



Base 1 : **Chaos Black**  
Juste une base d'accroche.



Base 2 : **Bronze PA**  
Sur toute la surface, couche uniforme et fine.



↗ : **Shin. Gold + Burn. Gold**  
Eclaircissement sur le sommet du chaudron



↘ : **Bleu Sali + Bronze PA**  
En plusieurs glacis, dans les ombres afin de matifier.



↗ : **Mithril Silver + Burn. Gold**  
A faible dilution, sur de petites zones localisées.



Glacis de **Mechrite Red**  
Sur une très petite zone, afin d'enrichir les teintes.



Lavis très dilués de divers bleus. Touches de **Bleu Sali** par endroits

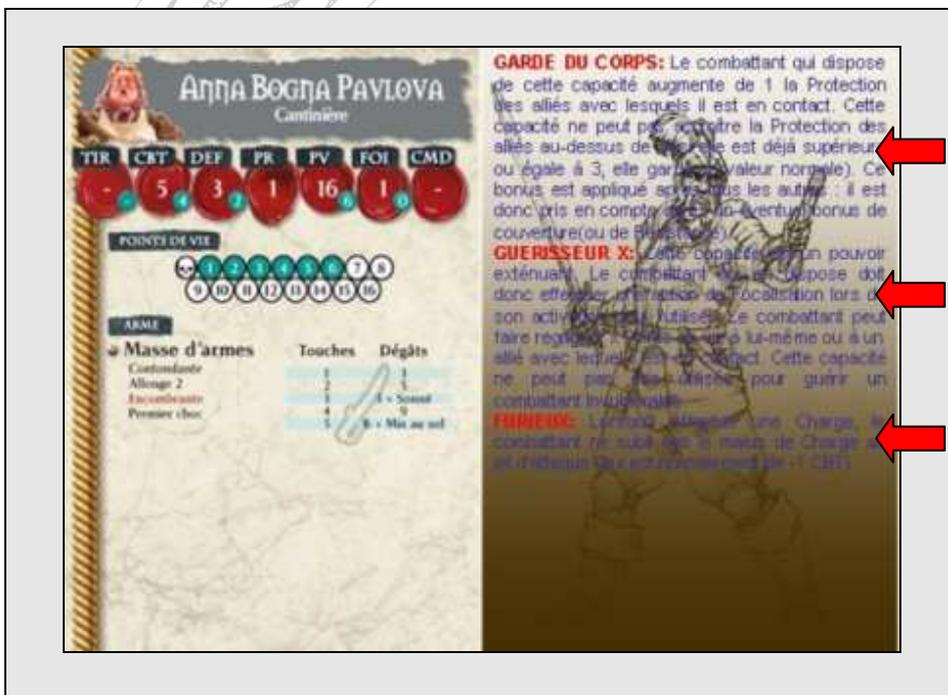


Voici donc le résultat de ces quelques étapes. Le résultat est un métal nuancé, travaillé et oxydé. Il convient bien à tous les symboles, runes et autres objets. J'espère que ce tutorial aura été utile à certains d'entre vous. Si vous avez des questions, n'hésitez pas, vous savez où je suis !

- RaphyMetal



Qui n'a jamais, au cours d'une partie, eu besoin de feuilleter son livre de règles à la recherche d'une compétence précise ? Ou oublié un attribut vital de sa figurine, pour ne s'en rappeler qu'une fois le personnage mort ? Les enfers ne sont guère cléments envers ceux qui ont la mémoire courte... Mais sachez que cette époque est révolue ! Grâce aux cartes de référence que **Griff** vous propose ce mois-ci, vous pourrez à tout moment retrouver les compétences, attributs et règles spéciales de vos recrues. Explication en images...



Un format simple et pratique, un contenu exhaustif, et le tout, directement imprimable par vos soins.

Désormais, vous pourrez en un coup d'œil retrouver règles universelles et attributs uniques, sans pour autant interrompre la partie pour aller farfouiller dans votre grimoire de règles.

Ces cartes couvrent la totalité des références des starters, ainsi que des vagues de renfort 1 à 3. D'autres suivront pour les dernières références de la gamme.

Cliquez sur une vignette pour commencer le téléchargement du PDF de cette faction.



Occidentaux



Sarrasins



Egarés



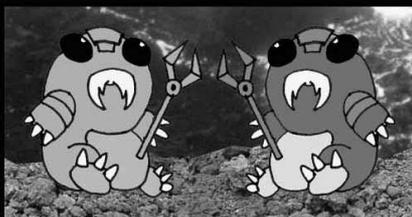
Démons



Mercenaires

⇒ Le site de Griff

⇒ La section Hell Dorado du forum



- " Tu vois Robert, un jour tu t'arrêtes, tu regardes en arrière, et tu te dis: A quoi bon? A quoi bon, oui, car n'est-ce point finalement le hasard de nos rencontres, notre devenir dans le regard de l'Autre, qui préside sans partage à nos prédestinations ? "

- " Certes Stanislas, mais la plus grande erreur ne serait-elle pas de chercher non pas un devenir, mais une devenance, dans cet abyme de l'Autre ? Car somme toute, l'Autre n'est-il pas qu'illusion du Soi, et vertige de nos ambitions ? "

# Hell Dorado



# Humour

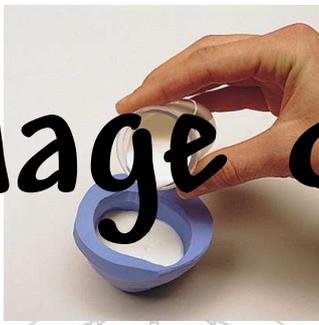
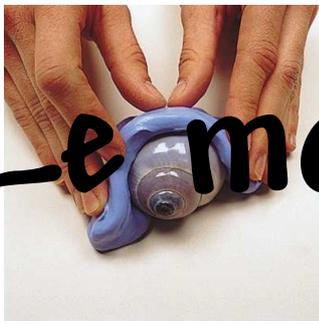
## Egarés dans la vallée infernale



Le topic!



# Le moulage de pièces



Dans ce numéro, **Jabba** a testé pour vous la pâte silicone. Simple d'utilisation, peu onéreuse et surtout très pratique, elle vous permettra de réaliser des moulages de pièces simples avec un peu de plâtre résine. Suivez le guide pour découvrir les possibilités offertes par ces matériaux.

Attention cependant : la copie de pièces existantes est autorisée dans un seul but personnel. Les duplicata que vous pourrez réaliser avec cette méthode ne sauraient donc faire l'objet d'un commerce quelconque. Vous porteriez ainsi atteinte aux droits des auteurs de ces pièces.



« Pâte à mouler Silicone - Tout mouler en 10 minutes avec une précision d'empreinte exceptionnelle. Pâte souple et résistante pour mouler avec précision, ornements et figurines. Permet plus de 50 tirages en plâtre, résine, métal bas point de fusion, ou cire.

Mode d'emploi :

1. Mélanger une quantité égale de pâte bleue et de pâte blanche : rouler entre les mains 1 minute jusqu'à obtenir une couleur uniforme.
2. Former une boule. Aplatir au centre de l'objet et recouvrir complètement. Quelques mm d'épaisseur suffisent. Attention : prise rapide en 5 minutes.
3. Dans le cas d'un moule large et plat, réaliser une coque de maintien avec des bandes plâtrées.
4. Démouler. Couler le matériau de reproduction. Pour les reproductions en Résine Cristal, enduire le moule préalablement de vaseline.

100g couvrent une surface de 15x15 cm environ. »

Confrontons maintenant cette publicité à l'expérience « made in Jabba » !

mark boardman © 2007

Pour un socle de fig, j'ai eu besoin de dupliquer des crânes en quantité : le résultat de mes manipulations est présenté ci-dessous. Mais pour notre, exemple, je choisis plutôt un crâne assez gros pour le détail des photos.





Prendre une quantité égale de pâte blanche et bleue, faire le mélange dans vos belles mains de figueux. Ensuite, appliquer le mélange sur la pièce en forçant sur les détails. Ne pas hésiter à presser la pâte pour qu'elle adhère à la pièce et pour enlever les éventuelles bulles d'air.

Personnellement je prends suffisamment de pâte pour faire un cube et je noie la pièce à l'intérieur en gardant le côté « d'extraction » proche de la pièce.

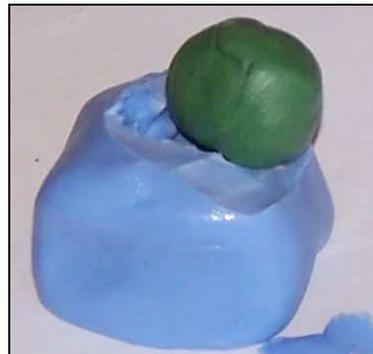


Je pose et j'attends la petite dizaine de minutes de séchage, le Siligum durcit mais reste souple.

Je découpe mon cube du côté de l'extraction de la pièce, je sors la pièce originale du moule, ensuite je taille un peu les abords pour sortir plus facilement les duplications.



Le moule prêt à recevoir de la résine verte.



Je prépare le volume de résine correspondant au moule.



J'applique la résine dans le moule en malaxant bien pour qu'elle prenne les détails du moule.



Pour faciliter le démoulage :

- 1/ ma solution : j'applique un bout de papier journal sur la résine verte ; il adhère très bien et permet un démoulage rapide.
- 2/ laisser la résine sécher dans le moule pour les pas pressés.
- 3/ utiliser une pâte de moulage de type plâtre résine.



Voilà le résultat pour un crâne de 1,5 cm de taille. Bon, la qualité ne semble pas trop au rendez-vous, mais plus le volume de la pièce est important, plus il y a un risque de tassement de la résine lors d'un séchage à l'extérieur du moule et donc de perte de relief. Comparez donc avec la photo des petits crânes...

Les moules servent très longtemps, pour ma part j'ai plusieurs modèles de moules de crâne et chaque fois que j'ai un petit surplus de résine lors d'un bricolage, je fais un petit crâne qui grossit ma boîte à rabiots.

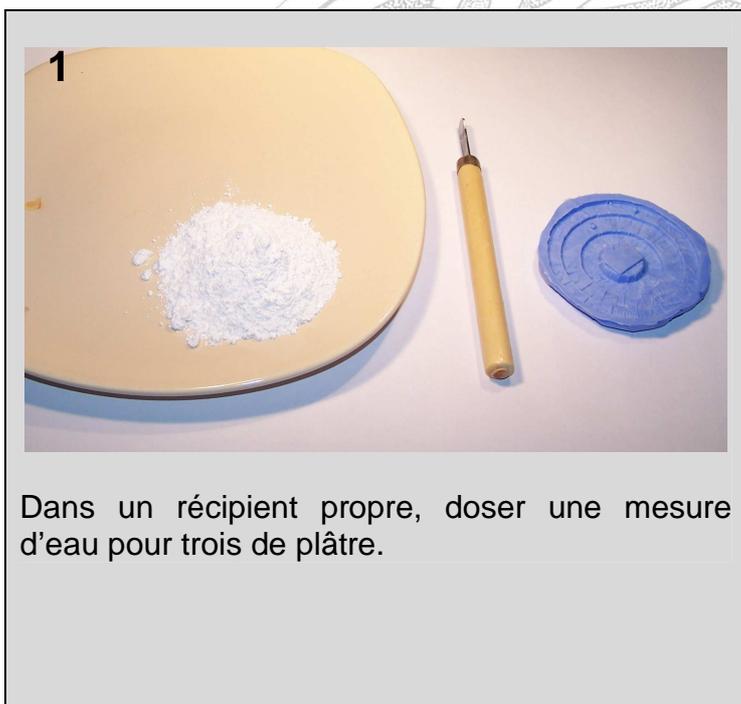


Pour terminer, un pas-à-pas sur le moulage ne serait pas complet sans un petit détour par le chapitre du plâtre résine !

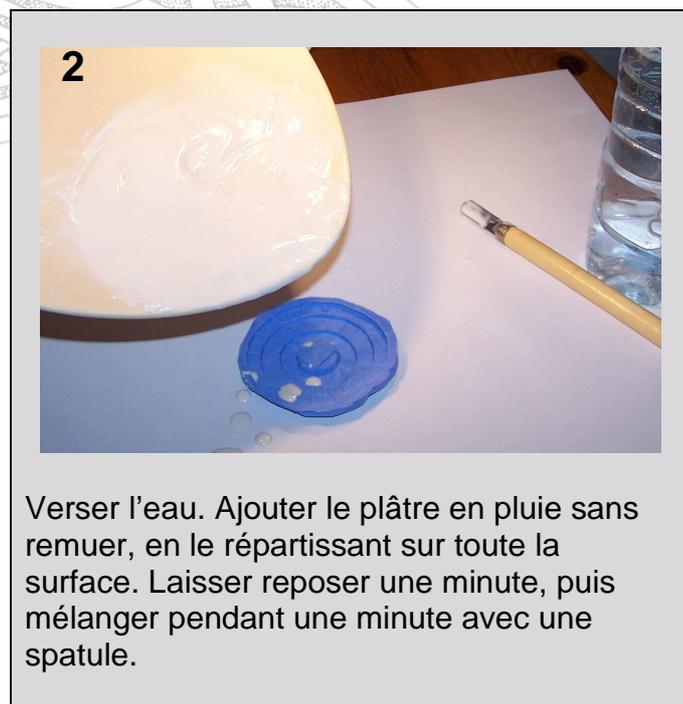
Destiné au moulage de figurines et d'objets décoratifs, celui-ci peut se poncer, se coller, se teinter dans la masse, se parfumer, se peindre, se vernir.

Le produit se conserve plusieurs mois à l'abri de l'humidité. Il se nettoie à l'eau savonneuse et, bien sûr, ne se consomme pas...

Pour cet exemple, j'ai d'abord réalisé un moule en Siligum avec la méthode exposée plus haut. Voyons comment l'utiliser avec du plâtre résine.



1 Dans un récipient propre, doser une mesure d'eau pour trois de plâtre.



2 Verser l'eau. Ajouter le plâtre en pluie sans remuer, en le répartissant sur toute la surface. Laisser reposer une minute, puis mélanger pendant une minute avec une spatule.



3 Verser lentement contre une paroi du moule ou répartir le produit sur toute la surface à reproduire.

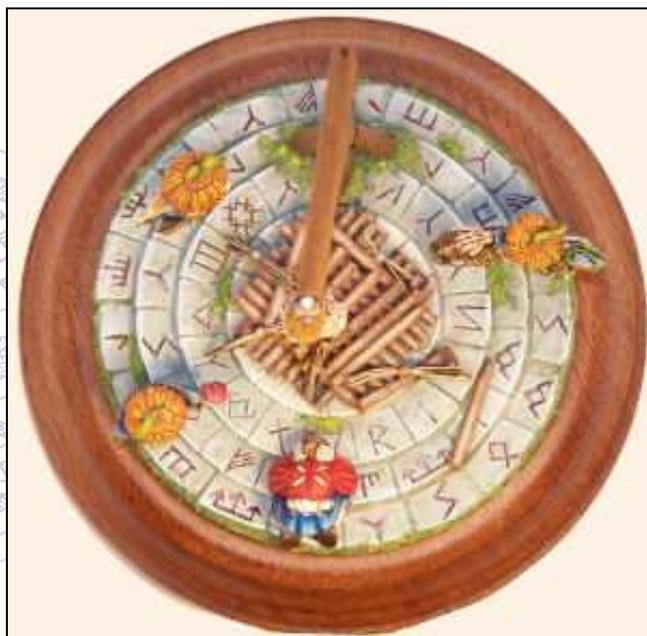


4 Attendre 30 min. avant de démouler. Pour accélérer le séchage, placer l'objet près d'une source de chaleur.

Le résultat après séchage et démoulage :



Une reproduction après moulage...



... et après mise en couleurs.



**Le coût :**

Le Siligum : 10,80€ maxi

Plâtre résine : 7,20€ chez Cultura

Résine verte (green stuff) : 7,50€  
chez GW (un bout de 5 cm  
représente environ 35 crânes)

← Diorama présenté par Jabba pour le concours à thème « Halloween » au magasin Terre d'Aventures (octobre 2007).

# ÜBER : D-DAY



6 juin 1944, 6h55 du matin.

L'aube se lève sur le jour le plus long.

La barge de débarquement LCI 523 navigue sur les eaux troubles de la manche, malmenée par la houle. Tout autour d'elle, une incroyable force de débarquement composée de plus de 4000 navires s'étend à perte de vue sur les eaux noires.

A bord de la barge, serrés les uns contre les autres, les hommes du commando français Kieffer attendent le moment fatidique. Dans une demi heure, ils vont s'échouer sur une petite portion de plage normande, désignée par l'état-major sous le nom conventionnel de Sword Beach, et tenter de reprendre par les armes cette terre de France occupée depuis 4 ans. Au milieu de ses frères d'armes, le Caporal Nicault, écrasé par les trente kilos de son paquetage, étreignant fiévreusement sa mitraillette, tente de lutter contre le mal de mer et l'angoisse de l'assaut à venir. Il pense à ce débarquement, aux âpres combats qui l'attendent, et pour se rassurer il observe ses compagnons. Tous d'excellents commandos, la fine fleur de la France libre, formés à la dure, et incroyablement motivés. Des guerriers et des patriotes. Son appréhension s'estompe peu à peu au fur et à mesure qu'il observe de ses frères d'armes, qui malgré les conditions de navigation désastreuses gardent dans les yeux une résolution et une combativité intactes.

Et puis, regroupés au fond de la barge, il y a les masses imposantes des über assignés au commando. Ils sont impressionnants, impassibles, absolument déterminés. Aucune peur chez eux: le combat est leur élément. Même s'ils lui ont toujours inspiré un peu de crainte, avec leurs deux mètres quatre-vingt et leurs mains plus grosses que des roues de camion, le Caporal Nicault a appris à les considérer comme des camarades de combat à part entière. Depuis le temps qu'ils combattent et s'entraînent ensemble, les hommes et les super-soldats ont développé un vrai lien, une vraie synergie.

Les hommes les surnomment affectueusement "Hubert", à cause de la ressemblance de ce prénom avec le terme "über", emprunté à l'ennemi allemand. Et sans les Huberts, il faut bien avouer que l'unité ne serait plus la même. Bien sûr elle perdrait beaucoup de sa force de frappe, mais ce n'est pas que ça: elle perdrait de son âme, de son esprit de corps. En les regardant, le Caporal se prend à penser "En fait on aurait carrément dû donner leur nom au commando ! "Commando Hubert", ça sonne bien, je trouve !"

Il sourit. Au même instant la barge frappe durement le sable de Sword Beach. Les mitrailleuses crépitent, les officiers hurlent leurs ordres et l'air est saturé d'une odeur de sang et de cordite. Il n'a plus peur. Il est prêt pour le plus grand combat de sa vie, et il ne doute pas de son issue: les Huberts de la France libre débarquent à ses côtés.



# ÜBER - LE JEU !



Über est un jeu d'escarmouche pulp et rapide. Il prend place dans le contexte d'une seconde guerre mondiale alternative, mais assez proche de celle des livres d'histoire.

Dans cette guerre, toutes les grandes batailles ont effectivement eu lieu et les armées sont les mêmes, à une exception près : toutes les factions ont développé des programmes de super-soldats, appelés Über, du nom du premier projet, celui de l'Allemagne.

Le but est de faire se côtoyer sur la table, dans une optique ludique et décomplexée, de vraies troupes historiques et d'improbables géants dressés pour tuer, les Übers (voir création ↑).

Über - le plaisir de rejouer le débarquement, Stalingrad ou Iwo-Jima, les stéroïdes en plus, le sérieux en moins !



*Soldats russes*  
(Black Tree Design)



*Soldats allemands*  
(Black Tree Design)



*Soldats britanniques*  
(Black Tree Design)

- ⇒ Le **blog Über** : background, règles, galerie, bonus à télécharger...
- ⇒ Le **blog de Vladd Jünger** : figurines et projets en cours.

Il vous est possible de commander des tirages d'une figurine d'Über directement auprès de Vladd. Passez donc sur son **blog** et faites-lui signe !

# BARAQUEMENT

Ce mois-ci, Normandigurine vous gâte ! En plus d'une présentation complète de son jeu, Vladd vous offre un élément de décor spécial Über afin d'agrémenter votre table de jeu.

- Imprimez ces pages telles quelles sur deux feuilles cartonnées, et découpez-en les contours. Attention aux languettes!
- Pliez les languettes grises, et assemblez les deux parties du bâtiment avec de la colle à papier simple.
- Une fois les murs bien collés, pliez le toit en son milieu et installez-le sur votre baraquement.

L'échelle de ce bâtiment convient à la plupart des jeux de figurines 30mm, vous pourrez donc le réutiliser dans différents univers.

**ÜBER – PRÉPAREZ-VOUS À LA GUERRE !**

